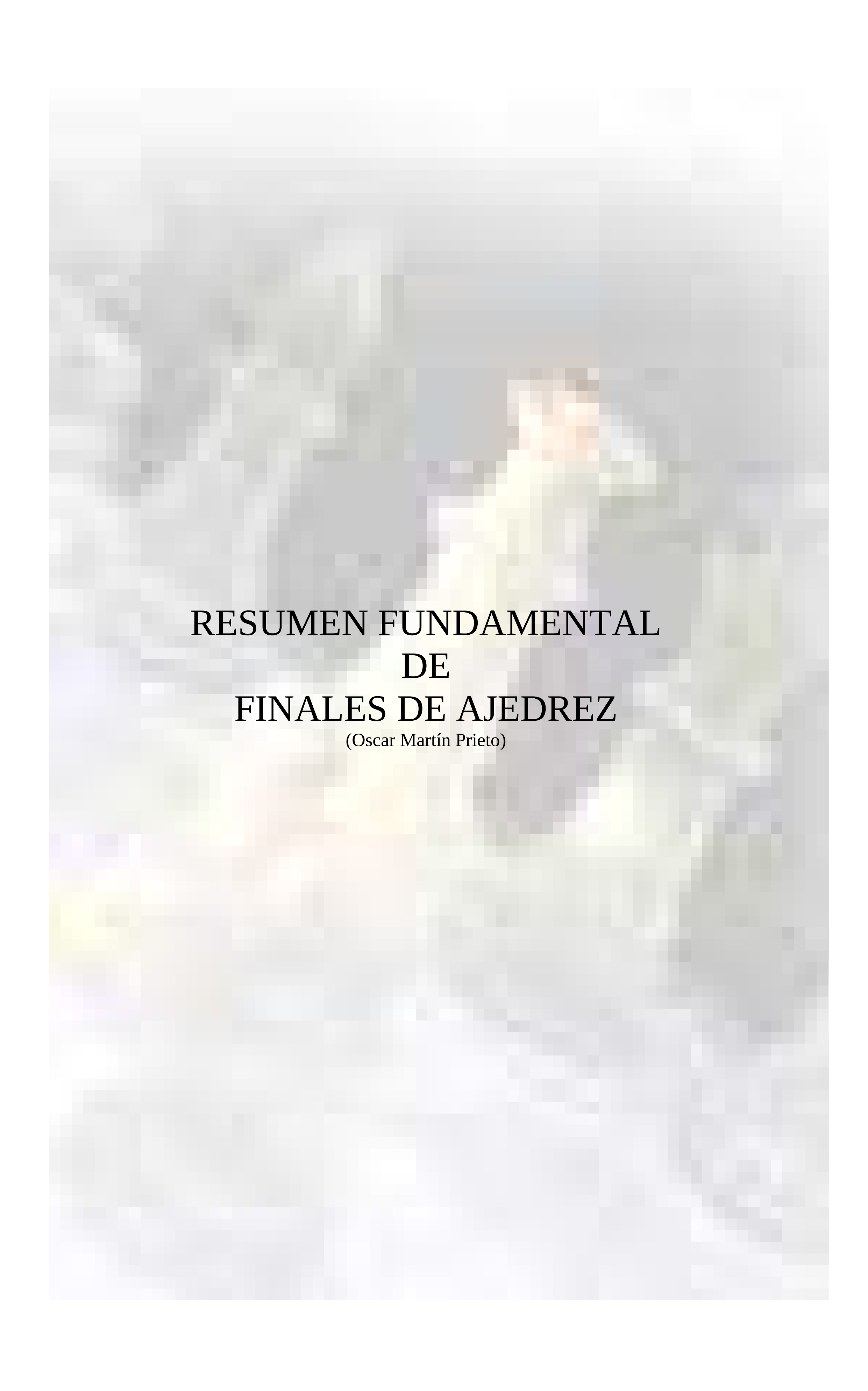


RESUMEN FUNDAMENTAL DE FINALES DE AJEDREZ

(Oscar Martín Prieto)

Escaques vacíos. Mi álfil activo
surcando la gran diagonal directo
siempre escogiendo el camino más recto
hasta ganar al monarca pasivo.

Pierde gustoso un tiempo decisivo,
renuncia a comer un peón infecto
trazando un plan ganador y perfecto
obligando a abandonar con motivo.

Jugar un final es difícil arte:
siendo gran maestro o teniendo elo
es bastante fácil equivocarte.

Aunque si te sirve de gran consuelo
Óscar ha venido para enseñarte
contándote sus batallas de abuelo.

Juan José Cano-Cortés Cartagena *

* Mejor jugador de 2ª División temporada 97/98. Mejor jugador de Preferente temporada 98/99. Mejor jugador de 1ª División temporada 00/01. Campeón Torneo Social Club de Ajedrez Pueblo Nuevo año 1999.

RESUMEN FUNDAMENTAL
DE
FINALES DE AJEDREZ

(Oscar Martín Prieto)

A mis amigos del Club de Ajedrez Pueblo Nuevo
Por soportarme tantos años…..
………..y los que quedan

INTRODUCCION

En el curso de la lucha que se desarrolla sobre el tablero de ajedrez, las fuerzas de ambos bandos se van gastando, la posición se simplifica, y el juego pasa a su fase última y decisiva "**el final de la partida**".

En esta etapa, el jugador se enfrenta con una de estas tres tareas:

- Explotar la ventaja que ha conseguido en las fases anteriores.
- Neutralizar la ventaja de su oponente con una buena defensa.
- Tratar de conseguir una ventaja, si no se ha conseguido antes.

El final de la partida empieza cuando quedan pocas piezas sobre el tablero, y además, es imposible un ataque directo sobre el rey.

El primer momento importante que distingue el final de las demás fases del juego es cuando el rey toma parte activa y fundamental en el juego.

Después de haber estado dormido toda la partida, **el rey se convierte** ahora **en la pieza más activa y atacante**, y además, suele ser el primero en lanzarse contra las piezas y peones rivales.

En el final de partida, raramente se puede dar mate al rey rival, ni siquiera con una gran ventaja.

Para ello es necesario promocionar uno o varios peones, es decir, que ahora **los insignificantes peones pasan a convertirse en piezas poderosas** (una dama).

Por ello, la promoción de los peones es una de las tareas estratégicas del final de la partida.

Cuando se aprende ajedrez, uno debe empezar con un análisis de posiciones simples, con un pequeño número de piezas y peones.

Estas posiciones por lo general, son posiciones teóricas de final de partida.

INDICE

NIVEL BASICO

Mate con una dama. Pag 6
Mate con una torre. Pag 7
Torre contra alfil. Pag 8
Dama contra peón. Pag 9
Torre contra peón. Pag 11
Caballo contra peón. Pag 12
Rey y peón contra rey. Pag 13

EJERCICIOS NIVEL BASICO

Dama contra peón. Pag 17
Torre contra peón. Pag 18
Caballo contra peón. Pag 19
Rey y peón contra rey. Pag 20

NIVEL MEDIO

Torre y peón contra torre. Pag 22
Finales de peones. Pag 25

EJERCICIOS NIVEL MEDIO

Torre y peón contra torre. Pag 31
Finales de peones. Pag 32

NIVEL AVANZADO

Finales de torres. Pag 34
Finales de alfiles del mismo color Pag 45
Finales de alfiles de colores opuestos Pag 47
Finales de alfil contra caballo Pag 49

EJERCICIOS NIVEL AVANZADO

Finales de torres Pag 52
Finales de alfiles del mismo color Pag 53
Finales de alfiles de colores opuestos Pag 54
Finales de alfil contra caballo Pag 55

NIVEL BASICO

MATE CON UNA DAMA

La dama por sí sola no puede dar mate. Esto sólo puede conseguirse con los esfuerzos conjuntos del rey y la dama.

El rey rival no puede sufrir tampoco el mate en el centro del tablero, hay que empujarlo hasta un borde.



La forma más sencilla y rápida es empleando la dama y arrinconando al rey.

Una vez que el rey rival ya no puede escaparse, acercar el rey blanco y dar mate.

1.Df5,Rc6; 2.De5,Rb6; 3.Dd5,Rc7; 4.De6,Rb7; 5.Dd6,Ra7; 6.Dc6,Rb8 7.Dd7

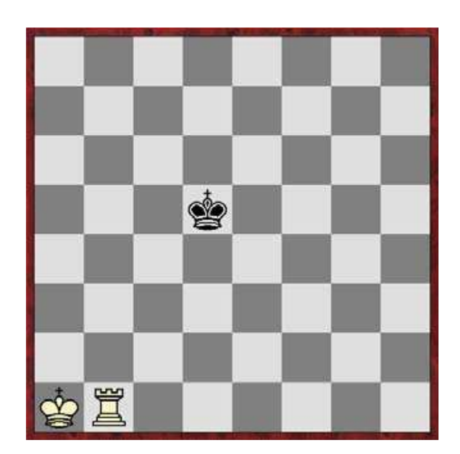
Una vez arrinconado el rey, tan sólo tenemos que acercar el nuestro para dar mate.

7. ....,Ra8; 8.Ra2,Rb8; 9.Ra3,Ra8; 10.Ra4,Rb8; 11.Ra5,Ra8; 12.Ra6,Rb8; 13.Db7 ++

Este método elimina además la posibilidad de ahogar al rey rival.

MATE CON UNA TORRE

También aquí hay que empujar al rey negro al borde del tablero. Esto sólo puede conseguirse con la operación conjunta del rey y la torre blancas.



La clave de la operación está en "enfrentar" los reyes

1.Rb2,Rd4; 2.Rc2,Re4; 3.Rc3,Re5; 4.Rc4,Re4

Es ahora, en este momento, justo cuando el rey negro se pone "enfrente" del nuestro, cuando podemos dar un jaque con la torre y hacer retroceder al rey rival una fila.

5.Te1+,Rf5

Ahora, nuestro rey tiene que volver a perseguirle hasta que denuevo, su rey se ponga enfrente del nuestro.

6.Rd4,Rf4; 7.Tf1+,Rg5; 8.Re4,Rg6; 9.Re5,Rg5; 10.Tg1+,Rh4

Ya hemos conseguido llevarle hasta la última fila.

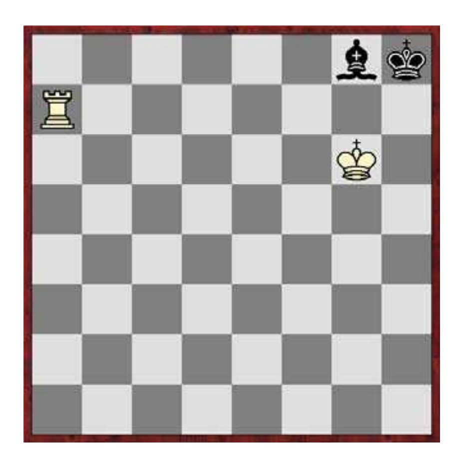
11.Rf5,Rh3; 12.Rf4,Rh2; 13.Tg3,Rh1; 14.Rf3,Rh2; 15.Rf2,Rh1 16.Th3++

TORRE CONTRA ALFIL

Generalmente, el final de torre contra alfil termina en tablas.

Pero hay que tener en cuenta una cosa, no hay que tener miedo en ser empujado al borde del tablero.

En su retirada, el rey negro debe escapar hacia la casilla del color diferente de su alfil.



En su retirada, el rey negro debe escapar siempre hacia la casilla del color diferente de su alfil.

El rey negro está en un rincón seguro.

Se puede comprobar por sí mismo que todos los intentos por asfixiar a las piezas negras llevan a la posición de ahogado.

DAMA CONTRA PEON

Por lo general, una dama gana siempre con facilidad contra un peón.

Naturalmente, un peón solo puede competir contra una dama si el peón está a punto de promocionar, además está defendido por su rey y lo más importante, que el rey contrario esté lejos.

Examinemos la siguiente posición.



Gracias a los jaques, las blancas obligan al rey negro a ponerse delante del peón negro.

Entonces el rey blanco se acerca pasito a pasito.

1.De7+,Rf2; 2.Dd6,Re2; 3.De5+,Rf2; 4.Dd4+,Re2; 5.De4+,Rf2; 6.Dd3,Re1; 7.De3+,Rd1 ; 8.Rb7

Primer pasito, gracias a que las negras tienen su rey delante del peón.

8......,Rc2; 9.De2,Rc1; 10.Dc4+,Rb2; 11.Dd3,Rc1; 12.Dc3+,Rd1 13.Rc6,Re2; 14.Dc2,Re1; 15.De4+,Rf2; 16.Dd3,Re1; 17.De3+,Rd1 18.Rd5,Rc2; 19.De2,Rc1; 20.Dc4+,Rb1; 21.Dd3,Rc1; 22.Dc3+,Rd1 23.Re4,Re2; 24.De3+,Rd1 25.Rd3

Y así las blancas ganan el peón, y luego la partida.

Pero esto sólo es valido si el peón no está en la columna de alfil ni en la de torre. Vamos a ver por qué.



Después de:

1.Dd7+,Rc1; 2.Rb7,Rb1; 3.Db5+,Ra2; 4.Dc4+,Rb2; 5.Db4+,Ra1 6.Dc3+,Rb1; 7.Db3+,Ra1!

Y las blancas no pueden capturar el peón porque las negras quedarían en situación de rey ahogado.



Aquí las blancas comienzan a acercar su dama.

1.Db7+,Rc2; 2.Da6,Rb2; 3.Db5+,Rc2; 4.Da4+,Rb2; 5.Db4+,Rc2 6.Da3,Rb1; 7.Db3+,Ra1

La dama blanca ha forzado al rey negro a ponerse delante de su peón, pero esto ahora no les vale, porque está en situación de ahogado, por lo tanto, no pueden acercarse con su rey.

TORRE CONTRA PEON

Generalmente una torre siempre gana a un peón, a no ser que la torre y el rey estén mal colocados.

Entonces, el insignificante peón se vuelve muy peligroso, y no hay mas remedio que cambiar la torre para que no corone y se convierta en dama.



Es importante saber la siguiente regla:

Si el rey del bando mas débil está detrás del peón, para ganar, basta con cortar con la torre el camino al rey en la fila número 5.

Supongamos que las negras quieren avanzar su peón sin la ayuda del rey.

1.....,b4; 2.Rg7,b3; 3.Th3,b2; 4.Tb3

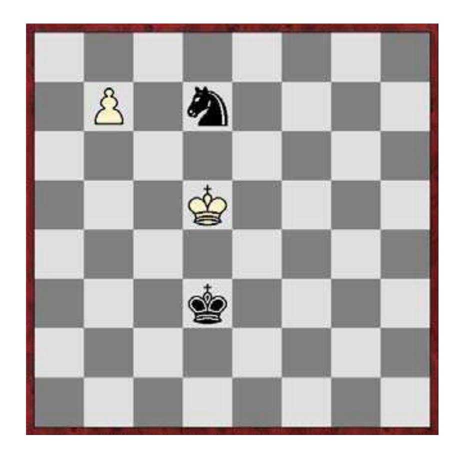
Comiendo el peón y ganando la partida.

Si por el contrario, las negras quieren apoyar al peón con su rey, a las blancas les da tiempo a acercar también su rey.

1.....,Rb6; 2.Rg7,Ra5; 3.Rf6,Ra4; 4.Re5,b4; 5.Rd4,b3; 6.Rc3

Y las blancas vuelven a capturar el peón.

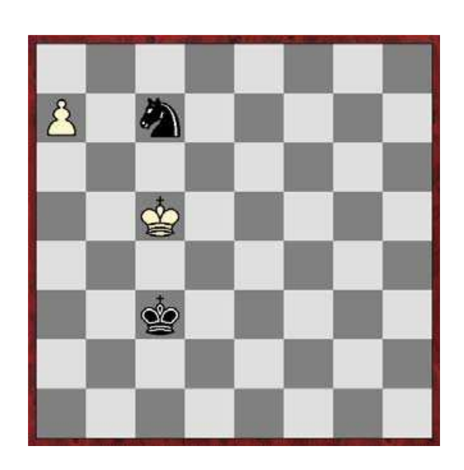
CABALLO CONTRA PEON



El caballo puede detener el peón en la séptima fila ocupando la casilla situada delante.

1.Rd6,Cb8; 2.Rc7,Ca6+, 3.Rb6,Cb8

Y está claro que el rey blanco no puede conseguir que el caballo impida el paso al peón.



En el caso de un peón de torre, el caballo se encuentra sin las necesarias casillas de retirada.

1.Rc6,Ca8; 2.Rb7

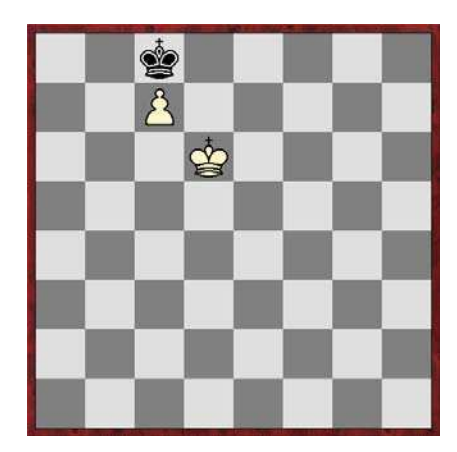
Las blancas ganan el caballo y la partida.

REY Y PEON CONTRA REY

Vamos a estudiar este caso desde el punto de vista de los dos jugadores.

Estudiaremos cuando es posible avanzar y coronar un peón.

También qué ayuda a que este peón corone y que factores lo pueden impedir.



La mejor manera de combatir a un peón es poniendo el rey delante de él o en una casilla por donde tiene que pasar dicho peón.

Dicho de otra forma, cuando lo bloquea

Sin embargo el rey no puede permanecer siempre en la misma casilla.

Cuando le toca mover, ha de retirarse hacia un lado, hacia delante o hacia atrás.

Así el peón, apoyado por su rey, se moverá hacia delante hasta que llegue un momento en que el rey negro ya no tenga sitio donde retirarse.

En esta posición que vemos, podemos apreciar que el que mueva primero pierde todas sus opciones.

Si le toca mover a las blancas, solo tendrían una casilla si no quieren perder el peón. **1.Rc6**

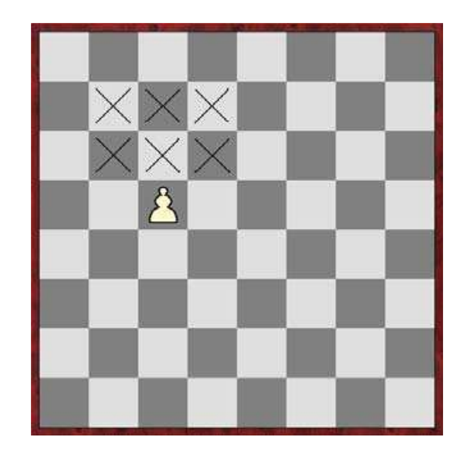
De esta forma las negras se quedan en posición de ahogado.

Si le tocara mover a las negras, solo pueden jugar **1.Rb7**

Entonces luego las blancas jugarían **1.....,Rd7** y coronarían el peón.

¿Que significa esto?

Que **ambos bandos deben intentar llegar a esta posición moviendo el rival.**



Está claro que si el rey blanco consigue ocupar una de las casillas **b7, c7 o d7**, delante del peón, las blancas coronarán el peón automáticamente.

Ahora veremos que ocurre teniendo el rey en **b6, c6 o d6.**

Supongamos que tenemos el rey blanco en **d6.**

Si el rey negro está en **c8,** la maniobra de rodeo **1.Rc6,Rd8; 2.Rb7**
Gana la partida.

Si el rey negro está en **d8**, la maniobra **1.c6,Rc8; 2.c7,Rb7; 3.Rd7** también nos da la victoria.

También comprobamos que si el rey blanco está en las casillas **b6 o c6,** gana claramente.

Por lo tanto, a estas 6 casillas se las llama casillas clave, ya que si el rey blanco está en cualquiera de ellas, puede conseguir la victoria.

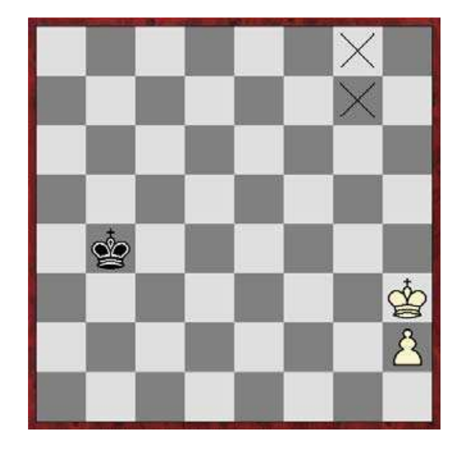
Las negras en cambio, si impiden que el rey blanco esté en una de estas casillas, pueden conseguir las tablas.

Para ello, si el rey blanco estuviera en **d5,** a las negras le basta con estar en **d7 o c7.**

Lo mismo, si el rey blanco está en **b5**, se consiguen las tablas teniendo el rey negro en **b7 o c7.**

De las dos formas, si las blancas avanzan su peón a **1.c6,** las negras moviendo **1.....,Rc8** consiguen las tablas, ya que si las blancas mueven **2.Rb6** las negras contestan **2.....,Rb8**, o si las blancas juegan **2.Rd6**, las negras contestan **2.....,Rd8.**

El éxito de las negras ha sido colocar su propio rey del único modo posible, es decir, frente al rey blanco, o como se dice en ajedrez, tomando la oposición.



En el caso de un peón de torre, existen otro tipo de casillas clave.

Su ocupación garantiza si la partida termina en victoria o tablas.

Son las casillas **g7 y g8.**

Si le corresponde mover a las blancas, tienen tiempo de colocar su rey.

1.Rg4,Rc5; 2.Rg5,Rd6; 3.Rg6,Re7; 4.Rg7

Las negras no tienen tiempo de impedir que el peón avance.

¿Qué ocurre si son las negras quienes mueven primero?

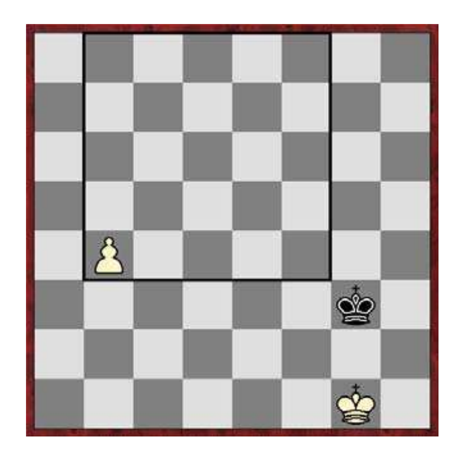
1....,Rc5; 2.Rg4,Rd6; 3.Rg5,Re7; 4.Rg6,Rf8; 5.Rh7

Las negras se han visto obligadas a mover aquí su rey, ya que **si las negras llegan a la casilla h8, no podrán echarlas.**

5.....,Rf7; 6.h4,Rf8; 7.h5,Rf7; 8.h6,Rf8

Y las blancas no pueden desalojar al rey negro.

Consideremos por último una posición donde los reyes estén a bastante distancia.

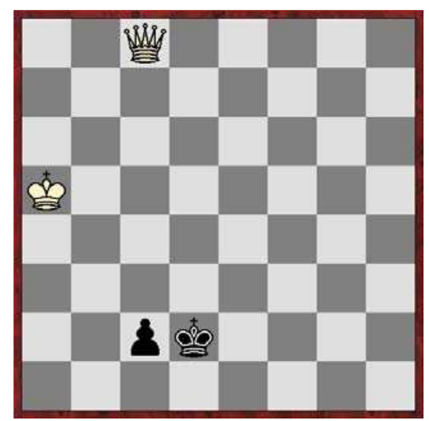


La regla del cuadrado consiste en lo siguiente:

Si el rey negro está dentro del cuadrado del peón o se mete dentro cuando mueve, puede atrapar el peón y comérselo.

EJERCICIOS NIVEL BASICO

DAMA CONTRA PEON



Blancas juegan y ganan

Diagrama nº 1



Blancas juegan y ganan

Diagrama nº 2

En ambos casos las blancas aprovechan que su rey está cerca del peón negro.

TORRE CONTRA PEON

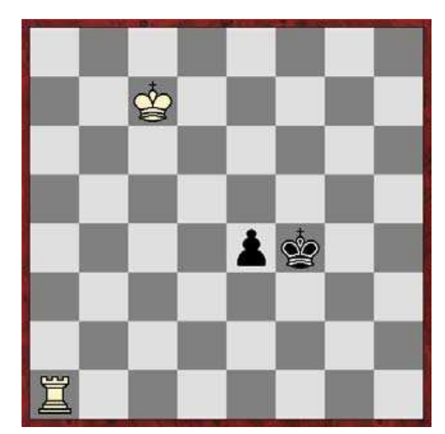


Diagrama nº 3

Blancas juegan y ganan

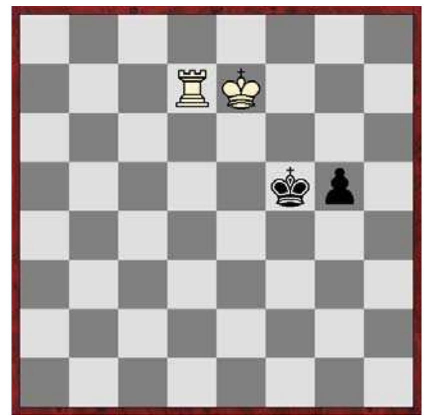
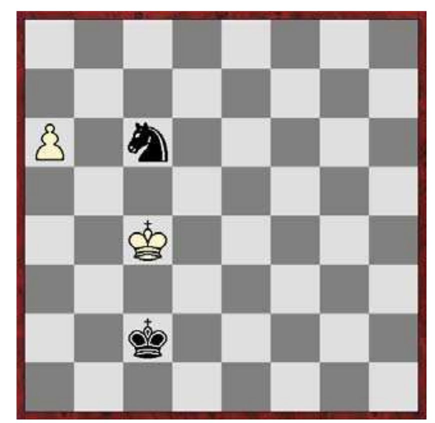


Diagrama nº 4

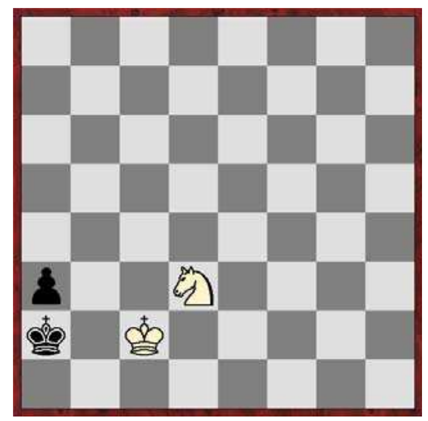
Blancas juegan y ganan

En ambos casos las blancas se aprovechan de que el rey negro debe apoyar el avance de su peón.

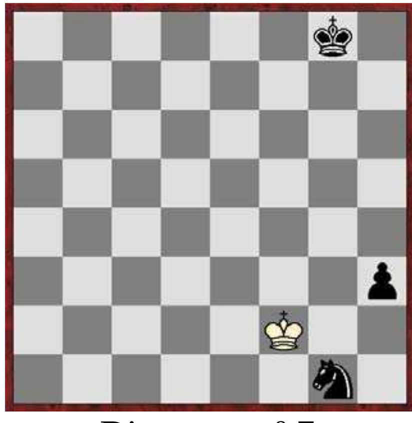
CABALLO CONTRA PEON


Diagrama nº 5

Blancas juegan. Pueden ganar????

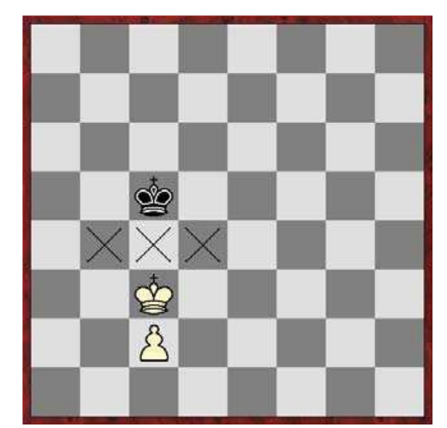

Diagrama nº 6

Blancas juegan. Pueden ganar????


Diagrama nº 7

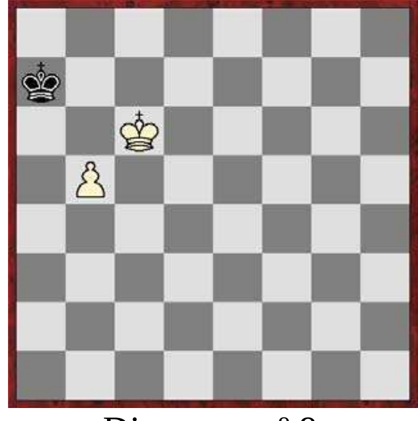
Negras juegan. Pueden ganar????

REY Y PEON CONTRA REY


Diagrama nº 8

Blancas juegan. Pueden ganar????

Negras juegan. Pueden hacer tablas????

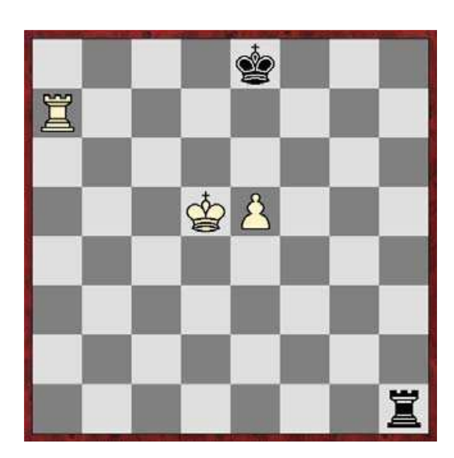

Diagrama nº 9

Blancas juegan y ganan

NIVEL MEDIO

TORRE Y PEON CONTRA TORRE

Los rasgos principales del final de torre y peón contra torre se ve en el análisis de la siguiente posición.



El rey negro estorba el avance del peón blanco, pero las blancas están a punto de jugar **1.Rd6** con la intención de apartar del camino al rey negro y promocionar el peón.

¿Cómo van las negras a defenderse contra esta amenaza?

Pueden responder con **1.....,Th6** no permitiendo que el rey blanco avance.

Sin embargo, después de **2.e6** las blancas renuevan la amenaza, tratando de usar el peón como cubierta.

Solo pasando a un inmediato contraataque con **2.....,Th1** pueden las negras salvar la partida.

Después de esta jugada, las blancas no pueden reforzar su posición.

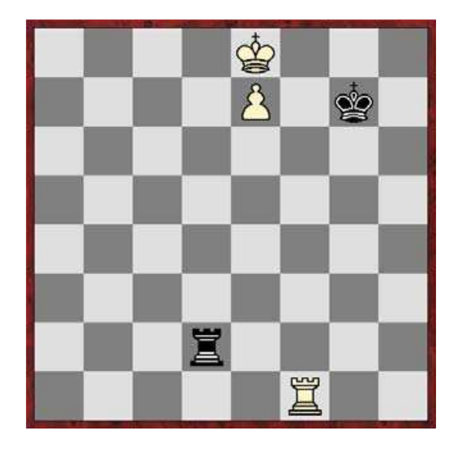
3.Rd6,Td1+ atacando al rey por detrás.

4.Re5,Te1+; 5.Rf6,Tf1+

No hay ningún sitio donde el rey blanco pueda ocultarse de la persecución de la torre negra.

El método de defensa consiste en poner al rey delante del peón, mientras se coloca la torre de forma que el rey rival no pueda pasar.

Cuando el peón mueve hacia delante, la torre le ataca por detrás.



Como el rey del bando que está a la defensiva no está deteniendo el peón, la principal defensa recae sobre la torre, que trata de impedir que el rey blanco consiga el camino libre al peón.

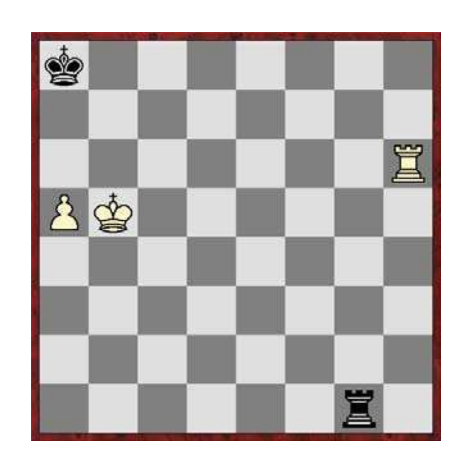
1.Tg1,Rh7;2.Tg4

Las blancas colocan aquí la torre para que cuando salga su rey le sirva como defensa.

2.....,Td1; 3.Rf7,Tf1+; 4.Re6,Te1+; 5.Rf6,Tf1+; 6.Re5,Te1+; 7.Te4

Y las blancas ganan.

Examinaremos ahora como se consigue la promoción de un peón de torre.



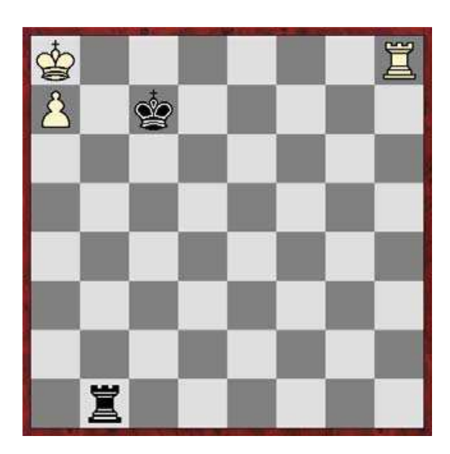
El rey solo puede ayudar al peón por un lado, mientras que el peón solo defiende al rey de los jaques por detrás.
Si el rey negro está enfrente del peón, el resultado final son tablas.

La defensa de las negras es muy simple.

Si por ejemplo **1.Rb6** basta con prevenirse contra el mate jugando **1.....,Tb1**
Y luego mover la torre de derecha a izquierda por la octava fila.

Las blancas no tienen forma alguna de ganar la partida.

Incluso cuando el rey del bando más débil no está delante del peón, hay todavía muchas posibilidades de salvar la partida.



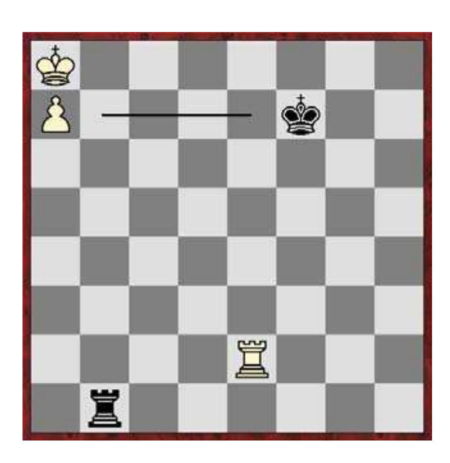
Como hemos visto antes, si el peón fuera cualquiera menos el de torre, las blancas ganarían fácilmente sacando su rey.

Con un peón de torre no es posible.

1.Th2,Tc1

Lo más sencillo. Las negras no permiten que la torre blanca aparte a su rey, que siempre ocupará las casillas claves **c7 y c8**.

Sólo cuando el rey negro está separado al menos 4 casillas del peón, pueden las blancas ganar la partida.



1.Tc2,Re7; 2.Tc8,Rd7; 3.Tb8,Ta1; 4.Rb7

Y las blancas consiguen coronar el peón.

FINALES DE PEONES

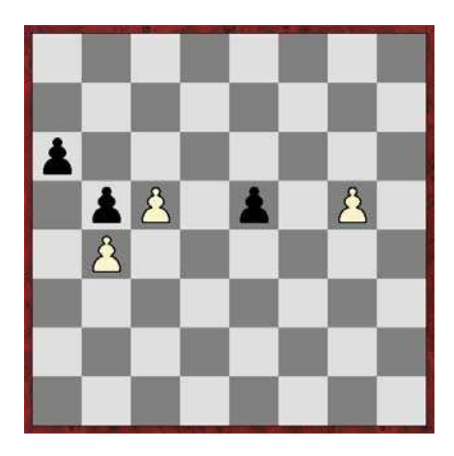
No es muy difícil saber que un peón extra es una ventaja muy importante en un final, y que para ganar la partida es necesario coronar este peón.

Ha llegado el momento de explicar estos procesos típicos del juego.

No es necesario recordar todas las posiciones.

Lo importante es dominar los métodos de ataque y defensa y comprender el plan general.

Vamos a familiarizarnos primero con la clasificación de los peones



El peón blanco de b4 y el peón negro de b5 se llaman peones bloqueados.

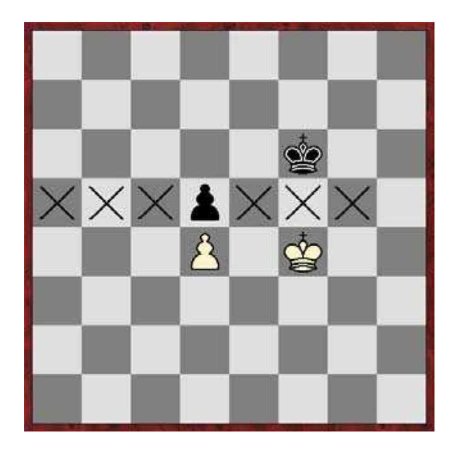
Los peones blancos de c5 y g5, y el peón negro de e5 son peones pasados.

Sin embargo, estos peones pasados tienen diferentes características.

El peón blanco de c5 es un peón pasado protegido, mientras que los otros dos peones pasados están aislados.

Todo peón tiene a su alrededor una serie de casillas claves.

Aquí el juego consiste principalmente en la lucha del rey por estas casillas claves.



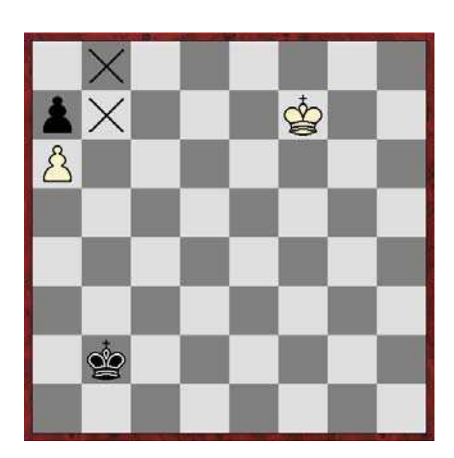
Tenemos ante nosotros una posición muy simple de peones bloqueados.

El plan de las blancas en esta posición tiene dos fases. Primero tiene que ganar el peón de su adversario, y luego coronar el suyo propio.

Está claro que si el rey blanco consigue ocupar alguna de las casillas seleccionadas, la caída del peón negro es inevitable.

Estas casillas son las consideradas clave.

Ahora es muy importante considerar ciertos aspectos sobre un tablero de ajedrez.



Las blancas consiguen ganar el peón si les toca mover a ellas.

Las negras consiguen las tablas si su rey llega a la casilla c7 cuando las blancas coman el peón negro, ya que consiguen que el rey blanco no ocupe ninguna de las dos casillas claves.

El rey blanco puede acercarse al peón negro de varias formas.

Puede seguir la ruta e7, d7, c7, b7, a7, o la ruta e6, d6, c6, b7, a7 o también la ruta e6, d5, c6, b7, a7.

Incluso es posible una ruta por e8, d7, c8, b7, a7.

Siempre, desde que vamos al colegio hemos aprendido que la línea recta es la ruta mas corta entre dos puntos.

Sin embargo, aquí vemos que sea la línea que sea, nos da lo mismo. Siempre tardamos el mismo número de movimientos en llegar a nuestro destino.

Sin embargo, aquí nos surge una pregunta.

¿No podría el rey blanco moverse hacia el peón y al mismo tiempo impedir que el rey negro avanzara hacia las casillas claves?

Sí que se puede!!!

1.Re6,Rc3; 2.Rd5

El rey blanco mantiene a raya al rey negro y no le deja avanzar, con lo que no puede llegar a tiempo.

2…..,Rb4; 3.Rc6,Ra5; 4.Rb7,Rb5; 5.Rxa7,Rc6 6.Rb8

y las blancas ganan.

Excepto raras excepciones, un peón extra es suficiente para la victoria en los finales de peones.

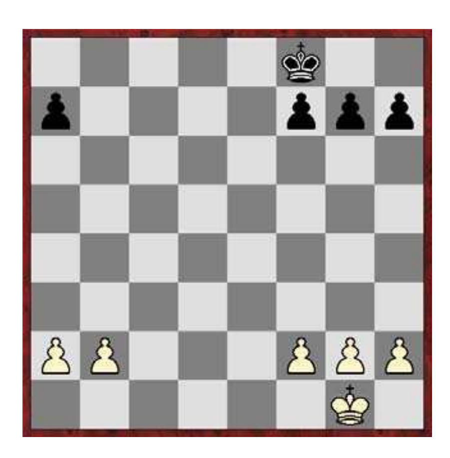
Debemos conseguir un peón pasado.

Si el rey adversario logra impedir que este peón avance poniéndose delante, entonces, aprovechando que este rey está alejado, nosotros vamos con el nuestro hacia sus otros peones.

Por lo general, antes de conseguir un peón pasado, se aconseja mejorar la posición de nuestro propio rey.

El propósito de esto es poder avanzar el peón y no dar al rival ninguna oportunidad.

Vamos a verlo con un ejemplo.



1.Rf1,Re7; 2.Re2,Rd6; 3.b4,Rd5; 4.Rd3,f5; 5.f4,g6; 6.g3,a6; 7.a4,Rc6

Tarde o temprano el rey negro se da cuenta que no puede mantener su posición y tiene que retirarse.

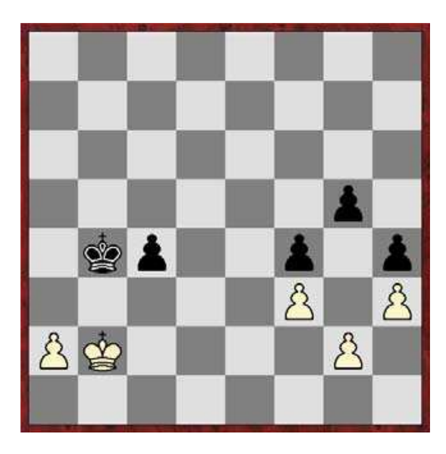
8.Rd4,Rd6; 9.b5,axb5; 10.axb5,Rc7; 11.Re5

Lo más sencillo. Las blancas entregan su peón pasado pero obtienen una superioridad material decisiva en el otro lado.

11…..,Rb6; 12.Rf6,Rxb5; 13.Rg7,Rc5; 14.Rxh7,Rd5; 15.Rxg6

Y las blancas acaban ganando poco mas tarde.

A continuación veremos un ejemplo parecido de alejamiento del rey negro.



El peón a2 alejado de las blancas es mucho más peligroso que el peón c4 de las negras.

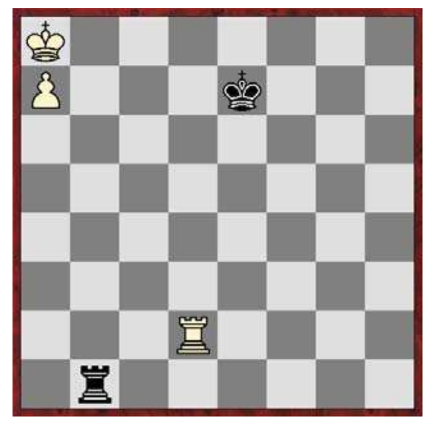
El plan de las blancas es entonces muy sencillo. Cambian estos dos peones y luego su rey queda mucho más cerca de los peones del otro flanco.

1.Rc2,Ra3; 2.Rc3,Rxa2; 3.Rxc4,Rb2; 4.Rd4,Rc2; 5.Re4,Rd2; 6.Rf5,Re2; 7.Rxg5,Rf2; 8.Rxf4,Rxg2; 9.Rg4

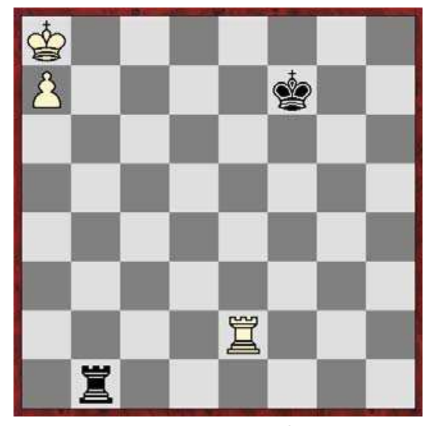
y las blancas avanzan su peón y ganan.

EJERCICIOS NIVEL MEDIO

<u>TORRE Y PEON CONTRA TORRE</u>


Diagrama nº 10

Blancas juegan. Pueden ganar???


Diagrama nº 11

Blancas juegan. Pueden ganar???

FINALES DE PEONES

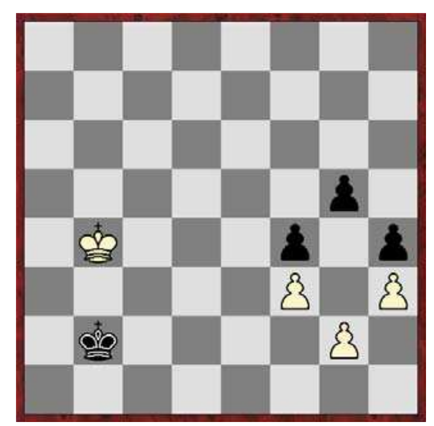


Diagrama nº 12

Juegan blancas y ganan.

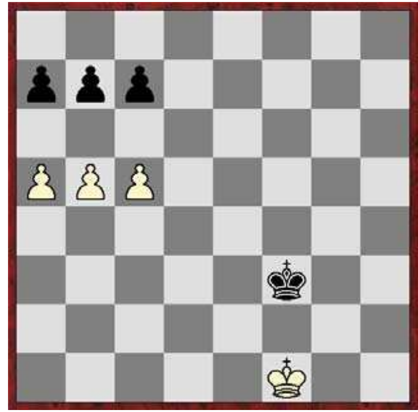


Diagrama nº 13

Juegan blancas y ganan.

NIVEL AVANZADO

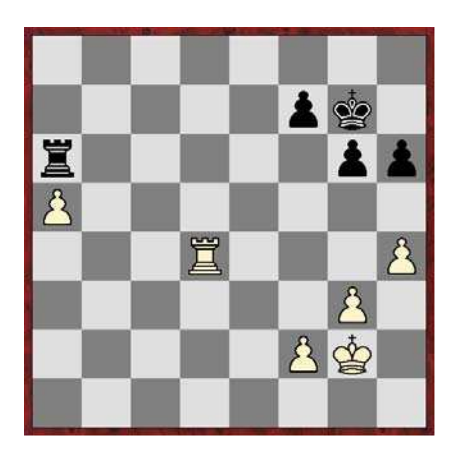
FINALES DE TORRES

El grado de actividad de la torre es un factor esencial para valorar este tipo de posiciones.

Una ventaja material sólo puede ser explotada con éxito si la torre de uno está colocada activamente.

Por el contrario, si la torre está mal colocada, esto puede neutralizar la importancia de la ventaja material.

Veamos el siguiente ejemplo.



Las blancas tienen un peón exterior pasado, y por ello debemos defenderlo.

1.Ta4

Un movimiento muy fuerte. Al poner la torre detrás del peón es como si estuviera empujándolo a avanzar. Por ello, la torre negra solo puede estar de forma pasiva, pues de lo contrario el peón blanco avanzará.

Ahora el plan de las blancas es llevar su rey hacia el peón y expulsar la torre negra. Por ello el rey negro debe acudir en ayuda de la torre.

1…..,Rf6; 2.Rf3,Re5; 3.Re3,h5; 4.Rd3,Rd5; 5.Rc3,Rc5

Hasta ahora las negras han conseguido impedir que el rey blanco llegue hasta el peón.

6.Ta2

El plan de las blancas se puede ver ahora.

Han esperado hasta que se agotaran los movimientos útiles de las negras.

Las negras no pueden avanzar con su rey a capturar el peón blanco, ya que tras cambiar torres, esto llevaría a un final inferior de peones, como hemos visto en capítulos anteriores.

Sin embargo, si retroceden su torre, las blancas avanzan su peón reforzando más su posición.

6…..,Rb5;   7.Rd4

Explotando el hecho de que el rey negro ha sido desviado, el rey blanco avanza hacia los peones del otro lado.

7…..,Td6+; 8.Re5,Te6+; 9.Rf4,Ra6; 10.Rg5

El rey blanco consigue entrar entre los peones negros.

10….,Te5+; 11.Rh6,Tf5; 12.f4

Ahora el punto débil de las blancas ya no es el peón de f sino el peón de g.

12…..,Tc5; 13.Ta3

Defendiendo sus peones.

13…..,Tc7; 14.Rg7,Td7; 15.f5

Debilitando la cadena de peones negras. El resto es un intento de las negras de defensa desesperada.

15…..,gxf5; 16.Rh6,f4; 17.gxf4,Td5; 18.Rg7,Tf5; 19.Ta4,Rb5; 20.Te4

Este es el movimiento decisivo. Las blancas entregan su peón de flanco de dama a cambio de ganar la partida.

20…..,Ra6; 21.Rh6,Txa5; 22.Te5,Ta1; 23.Rxh5,Tg1; 24.Tg5,Th1; 25.Tf5,Rb6; 26.Txf7,Rc6; 27.Te7

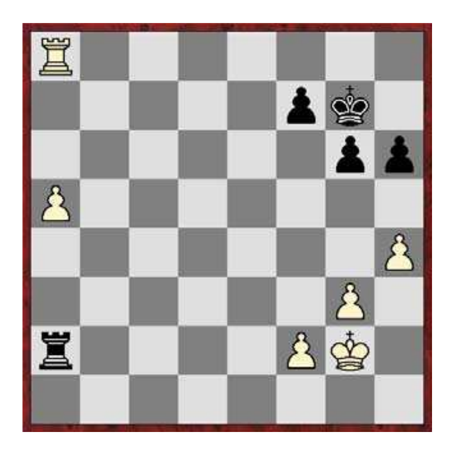
Y las negras abandonaron, ya que el rey no puede formar parte de la defensa.

Hemos visto pues que el método de explotar un peón extra es igual en todos los finales.

El bando más fuerte crea un peón pasado y trata de avanzarlo.

Si la torre se le opone, entonces mueve su rey hacia el peón, y con la ayuda de la torre mueve el peón hacia delante.

Si el rey rival se le pone delante, es necesario meter nuestro rey entre los peones enemigos del otro lado.



Aquí la posición de las torres está cambiada respecto al ejemplo anterior.

La torre del bando débil ataca al peón pasado desde la retaguardia, mientras que la torre del bando fuerte defiende su peón desde el frente.

Una posición así de piezas favorece al bando que está a la defensiva, puesto que su torre puede realizar dos tareas a la vez: pelear con el peón pasado y atacar a los peones del otro lado al mismo tiempo.

¿Cómo van las blancas a explotar su peón extra?

Pueden avanzar su peón hasta a7 pero eso no mejora la posición, puesto que la torre no puede apartarse de la casilla a8.

Tampoco consigue nada subiendo su rey hasta apoyar ese peón en a7, porque tan pronto llegue a b6 o b7, la torre negra comenzará a darle jaques y cuando el rey se cubra, volverá a atacar el peón desde atrás.

Otra forma sería llevando el peón tan sólo hasta a6, dejando un hueco para el rey en a7 como refugio de los jaques de la torre.

En ese caso las blancas se enfrentan a otro problema.

El rey blanco abandonaría los peones del otro lado y la torre negra podría comer uno o dos de ellos hasta que el rey blanco llegara a su destino.

Veamos un posible desarrollo de la partida:

1.a6,Rf6; 2.Rf3,h5; 3.Re3,Rf5; 4.f3,Ta3+; 5.Rd4,Txf3; 6.Tf8,Ta3; 7.Txf7+,Rg4; 8.Tf6,Rxg3; 9.Txg6,Rxh4

Las negras han logrado la igualdad material, pero tienen que tener cuidado con la posición de su rey.

10.Rc5,Rh3; 11.Rb6,h4

Las negras deben darse prisa, porque en posiciones con peones pasados, cada tiempo es muy valioso.

12.Tg5,Txa6

Esto es lo más sencillo.

13.Rxa6,Rh2; 14.Rb5,h3; 15.Rc4,Rh1; 16.Rd3,h2; 17.Re2

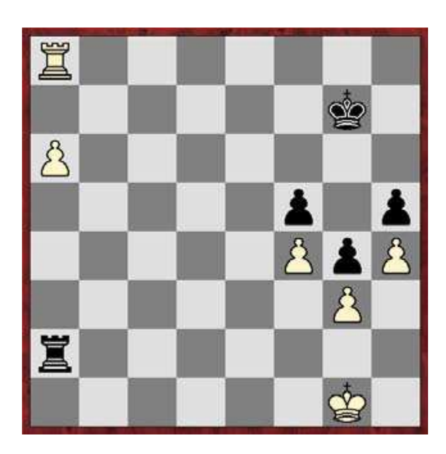
Y son tablas por ahogado.

Pueden surgir diferentes posibilidades que dependen de la configuración de los peones.

En todos los casos sólo el rápido contrajuego de las negras contra los peones del otro lado es la clave para su salvación.

La victoria por parte del bando fuerte sólo puede lograrse si el negro se retrasa en organizar el contrajuego o si es posible atacar por el otro lado las debilidades de los peones.

Vemos un ejemplo de esto último.



En esta posición sería peligroso para las blancas mover su rey hacia el peón en a6, ya que las negras a su vez pueden comer el peón en g3 y tener también un peón pasado.

Veamos como las blancas pueden conseguir la victoria.

1.a7!

Ahora las negras ya no pueden atacar el peón de g3. En cambio, el rey de las blancas si puede dirigirse hacia el peón negro de la casilla f5.

Veamos una posible continuación:

1…..,Rh7; 2.Rf1,Rg7; 3.Re1,Rh7; 4.Rd1,Rg7; 5.Rc1,Rh7; 6.Rb1,Ta5; 7.Rb2,Rg7; 8.Rb3,Rh7; 9.Rb4,Ta1; 10.Rc5,Rg7; 11.Rd5,Ta2; 12.Re5,Ta5+; 13.Re6

Las negras están en zugzwang y pierden un peón

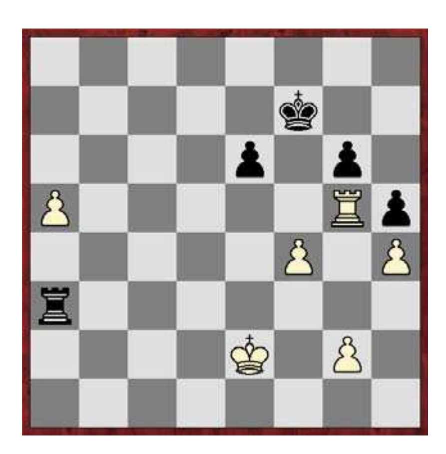
13…..,Ta6+; 14.Rxf5,Ta5+; 15.Re6,Ta6+; 16.Re7,Ta1; 17.f5,Te1+; 18.Rd6,Ta1; 19.f6+,Rf7 ; 20.Th8,Txa7 ; 21.Th7+ ganando.

Ya hemos analizado cuando la torre defiende al peón tanto por delante como por detrás.

Nos queda el caso de cuando la torre defiende al peón desde un lado.

En este caso, el resultado se decide según la torre puede tomar parte o no de la defensa de sus propios peones, dejando así libre al rey para apoyar el peón pasado.

Veamos el siguiente ejemplo.



La posición de las negras es desesperada, ya que no pueden impedir que el rey blanco se mueva hacia su peón pasado.

La torre de las blancas no sólo defiende todos sus peones sino que además ataca el peón negro de g6, limitando así la acción del rey negro.

1.Rd2,Re7; 2.Rc2!

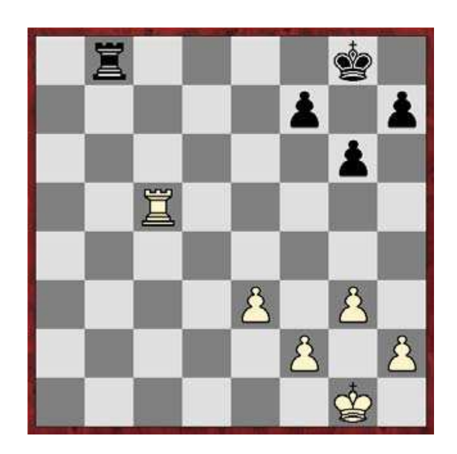
El peón blanco pasado en a5 es mucho más fuerte que el peón negro de g6

2…..,Rd6; 3.Rb2,Ta4; 4.g3,Rc6; 5.Rb3,Ta1; 6.Te5

Y las negras abandonan, porque o el rey negro defiende su peón o permite el avance del rey blanco apoyando su peón pasado.

En la práctica un jugador se encuentra tal multitud de configuraciones de peones que es imposible examinar todas en un corto espacio de tiempo.

Sin embargo, vamos a considerar a estudio un caso típico en el que todos los peones están en un mismo lado.



Las esperanzas de ganar aquí son insignificantes, y únicamente se consigue si las negras no se defienden bien.

1……,h5

En el plan de las blancas entra el avance de su peón de g3 y de h2, por lo que las negras lo obstaculizan de antemano.

2.Tc2,Rg7; 3.Rg2,Tb5; 4.Rf3,Rf6; 5.h4,Tf5+; 6.Rg2,Ta5; 7.Rh3,Ta4; 8.Td2,Re5; 9.Tb2,Rf6; 10.Tb5,Ta2; 11.Rg2,Ta4; 12.Rf3,Ta3; 13.Rf4,Ta2; 14.f3,Te2; 15.e4

Las blancas por fin se han decidido a avanzar sus peones.

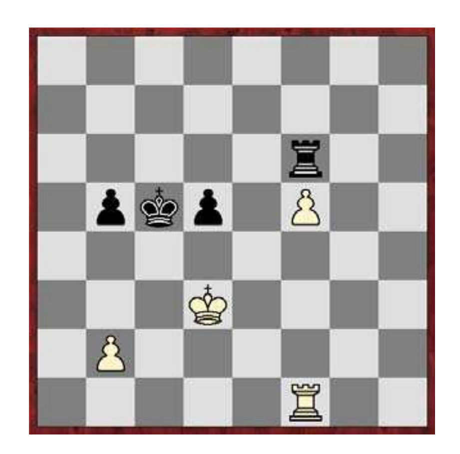
15…..,Te1; 16.Tb6+,Rg7; 17.Ta6,Tb1; 18.Tc6,Tg1; 19.Tc2,Rf6; 20.Ta2,Rg7; 21.Te2,Rf6; 22.Te3,Rg7; 23.e5,Rf8; 24.g4,hxg4; 25.fxg4,Rg7; 26.Rg5,Tf1; 27.Te4,Tf3; 28.h5,gxh5; 29.gxh5

Las blancas por fin tienen un peón pasado, pero esto no trae consigo una ventaja decisiva.

29…..,f6+; 30.Rg4,Tf1; 31.h6+,Rg6

Y se acordaron tablas.

A partir de ahora examinaremos un número de posiciones donde materialmente las fuerzas de cada lado son iguales pero uno tiene una ventaja posicional.



Aquí dos factores determinan la ventaja posicional de las blancas.

Por un lado tienen un peón pasado, y por otro la torre negra está en una posición pasiva.

Más de una vez nos hemos dado cuenta de la desventaja de bloquear un peón pasado con una torre.

La torre pierde mucha fuerza.

En conjunto, si unimos un peón pasado con una torre pasiva del rival, obtenemos mucha ventaja.

En este caso en concreto las negras son incapaces de salvar la partida.

1.Tf4,b4

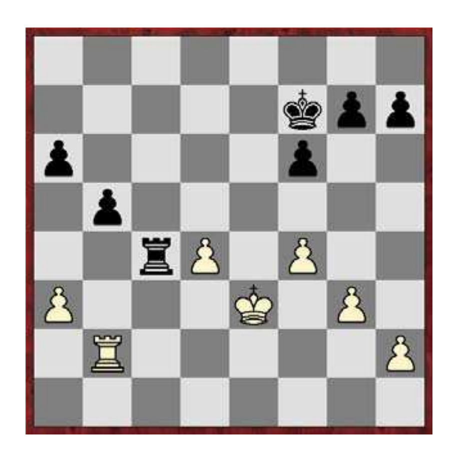
Las negras ya entran en zugzwang.

2.b3,Tf7; 3.f6,Rd6; 4.Rd4,Re6; 5.Tf2,Rd6; 6.Ta2,Tc7; 7.Ta6+,Rd7; 8.Tb6

Y las negras abandonan.

La presencia de peones débiles representa un serio defecto posicional en los finales de torres, pues las piezas que se ven obligadas a defender a los peones débiles pierden mucha fuerza.

Las debilidades por tanto no son malas por sí mismas, sino porque también ejercen un efecto negativo sobre la actividad del rey y de la torre.



Aquí las blancas tienen peones débiles en a3 y d4 que necesitan ser defendidos.

Aparentemente las negras pueden ganar un peón jugando Tc3+ y Txa3.

1…..Re6!

Rechazando la invitación.

Las negras calcularon que el peón de a3 no echaría a correr. Pero sin embargo, **en los finales de torres, la actividad de las piezas vale más que un peón.**

2.Tb3,Rd5; 3.Td3,f5 4.h3,h5; 5.Re2,

Las blancas están en zugzwang.

5…..,Txd4; 6.Tc3,Te4+; 7.Rd2,h4; 8.Tc7

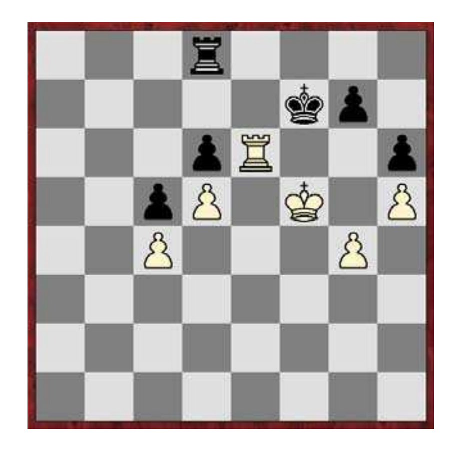
Las blancas hacen un desesperado intento por pasar al contra-ataque.

8…..,hxg3; 9.Txg7,Txf4; 10.Txg3,Re5; 11.Re2,Tc4; 12.Tg6,Ta4; 13.Tg3,f4; 14.Tb3,Tc4; 15.Rd1,Re4; 16.h4,f3; 17.Re1,Rf4; 18.h5,Tc1+; 19.Rf2,Tc2+; 20.Re1,Rg3

Y las negras ganaron.
Como ya hemos repetido muchas veces, la actividad de la torre es uno de los factores más importantes que determinan la valoración de un final de torres.

Las ventajas materiales y posicionales en los ejemplos vistos anteriormente cambian según el grado de actividad de la torre.

En el siguiente ejemplo es también la diferencia en la actividad de la torre lo que resulta decisivo a la hora de valorar la posición.



Aquí no hay duda sobre la ventaja posicional de las blancas.

La torre negra se ve obligada a defender su peón en d6, mientras que el rey negro tiene que guardar el punto g6 para que no entre el rey blanco.

La maniobra de triunfo es la siguiente:

1.g5,hxg5; 2.Rxg5,Td7; 3.h6,gxh6+; 4.Txh6

Esta es la idea que se oculta tras el cambio de peones. La torre ha obtenido la oportunidad de atacar desde el flanco.

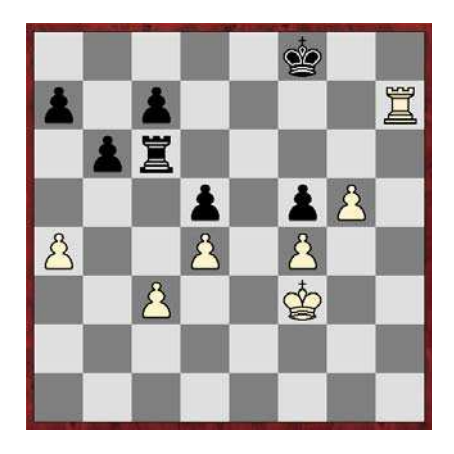
4…..,Rg7; 5.Tg6+,Rf7; 6.Rf5,Ta7

La única esperanza de las negras de conseguir un contra-ataque.

7.Th6,Rg7; 8.Txd6,Ta4; 9.Td7+,Rf8; 10.Re6,Txc4; 11.Td8+,Rg7; 12.d6

Y como se puede comprobar, las blancas coronan el peón.

Una diferencia en la colocación de los reyes puede resultar un factor muy importante y tener una influencia vital en la valoración de la posición.



A primera vista no es fácil calcular las posibilidades de los jugadores.

Las blancas van a perder un peón, pero el rey de las negras está mal colocado.

Esto último es lo que decidirá la partida.

Si además las blancas consiguen activar su rey, junto con un peón pasado en g5, hace que la posición de las negras sea crítica.

1.Rg3!!,Txc3; 2.Rh4,Tf3; 3.g6,Txf4+; 4.Rg5,Te4; 5.Rf6!

Las blancas consideran mucho más importante crear amenazas directas contra el rey negro.

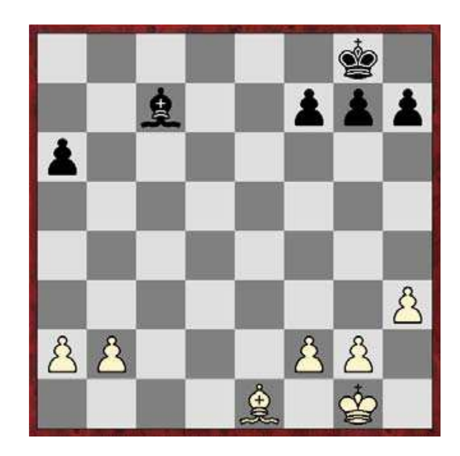
5…..,Rg8; 6.Tg7+,Rh8; 7.Txc7,Te8; 8.Rxf5,Te4; 9.Rf6,Tf4+; 10.Re5,Tg4; 11.g7+,Rg8; 12.Txa7,Tg1; 13.Rxd5,Tc1; 14.Rd6,Tc2; 15.d5,Tc1; 16.Tc7,Ta1; 17.Rc6,Txa4; 18.d6

Y las negras abandonan.

Este ejemplo nos ha vuelto a mostrar que **en los finales de torres la colocación activa de las piezas siempre es más importante que el material existente.**

FINALES DE ALFILES DEL MISMO COLOR

En este tipo de finales, un peón extra es una ventaja decisiva, con tal de que el resto de las cosas estén igual.



1.Rf1,Rf8; 2.Re2,Re7; 3.Rd3,Rd6; 4.Rc4,Rc6; 5.Ac3,g6; 6.b4,Ab6; 7.f3,Af2; 8.a4,Ag3; 9.Ad4

Tanto el alfil como el rey de las blancas ocupan posiciones muy buenas.

9…..,Ac7; 10.b5+,axb5+; 11.axb5+,Rb7; 12.Rd5

Todo va saliendo según el plan previsto.

El rey negro se ha visto obligado a retroceder para detener el peón pasado. Mientras las blancas están dispuestas a atacar los peones del otro lado.

Sin embargo, el juego no ha terminado aún.

El alfil negro es una pieza de largo alcance que puede bloquear los accesos a sus peones.

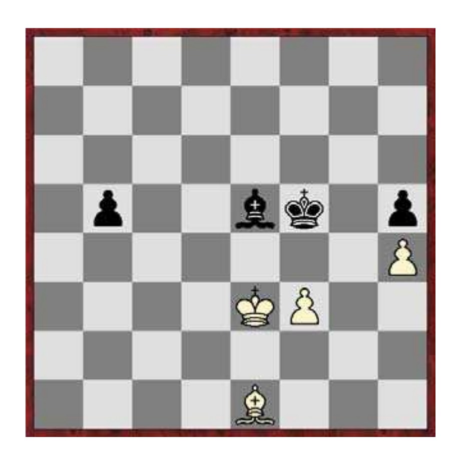
Por ello, para ganar, es necesario despejar el camino al rey blanco.

12…..,Ab8; 13.Af2,Ac7; 14.g3,h5; 15.h4,Ab8; 16.b6!

El alfil negro se encuentra muy limitado.

Las negras abandonaron porque no pueden defenderse contra la maniobra siguiente de las blancas: f4,Ad4,Ae5

Si estudiamos en cambio un final con el mismo material, está claro que la ventaja viene del bando que tenga un peón exterior pasado.



La ventaja de las negras consiste en un peón exterior pasado y que el peón blanco de h4 está en la casilla del color de su alfil, por lo tanto, las blancas se ven obligadas a defenderlo.

La única esperanza de las blancas es el poco material existente.

1…..,Af6!

Si las blancas mueven su alfil, o se dejan su peón de h4 o permiten que avance el peón negro de b5. Si por el contrario mueven su rey, permiten avanzar al rey rival.

2.f4,Ab2; 3.Ad2,Ag7; 4.Ab4,Af6; 5.Ae1,Ae7

De nuevo en zugzwang. El rey tiene que moverse.

6.Rf3,Ad6; 7.Ad2,Ac7

Atadas a la defensa del peón, las blancas solo pueden encontrar malos movimientos.

8.Ac3,Axf4; 9.Ab4,Ae5; 10.Aa5,Af6; 11.Ae1,Ae7

Gracias a la explotación reiterada del zugzwang, las negras van aumentado gradualmente su ventaja.

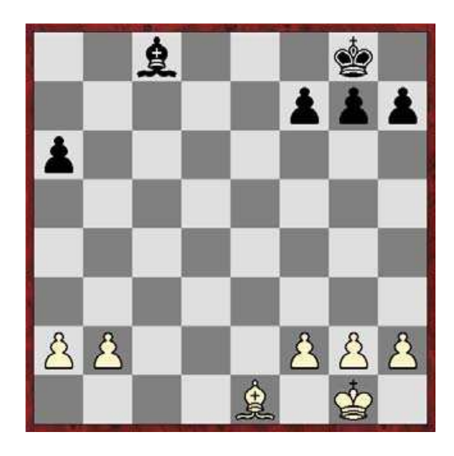
12.Rg3,Re4; 13.Aa5,Rd4; 14.Ae1,Rc4; 15.Rf4,Af6; 16.Rf5,Ac3; 17.Ag3,b4; 18.Ad6,b3; 19.Aa3,Rd3; 20.Rg5,Rc2; 21.Rxh5,Ad2; 22.Rg4,Ac1 ganando.

FINALES DE ALFILES DE COLORES OPUESTOS

En finales con alfiles de colores opuestos, una ventaja material a menudo no tiene una importancia decisiva.

Un peón extra, a veces incluso dos o tres peones, no bastan para ganar la partida.

Consideremos, por ejemplo, una posición típica en que las blancas tienen un peón extra.



Las blancas ganaron en posición similar pero con alfiles del mismo color. Aquí en cambio tenemos unas tablas elementales.

1.Rf1,Rf8; 2.Re2,Re7; 3.Rd3,Ae6; 4.b3,Rd6; 5.Ab4+,Rc6; 6.Rc3,g6; 7.a4,Rb6; 8.Af8,h5; 9.b4,Ad5; 10.g3,Ae6

Hasta aquí podemos ver que las blancas no pueden crear ni siquiera un peón pasado.

11.Rd4,Ab3; 12.a5+,Rb5; 13.Re5,Ae6; 14.Rf6,Rc6

Aquí vemos que el alfil se basta sólo para defender los peones.

15.Rg5,Rb5; 16.h4,Rc6; 17.f3,Ad5 18.Rf4,Rb5; 19.g4,Rc6; 20.gxh5,gxh5

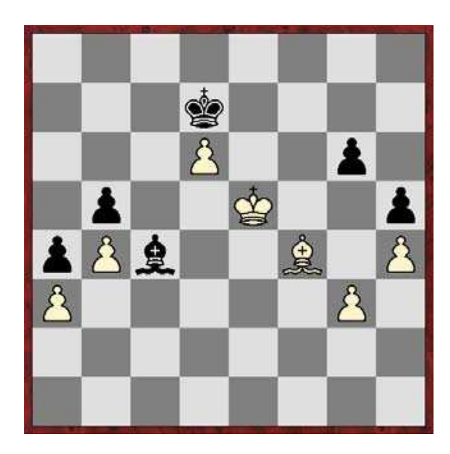
y la partida son tablas.

Este ejemplo nos demuestra gráficamente las características primordiales en finales de alfiles con colores opuestos.

La primera característica consiste en el hecho de que el avance de un peón pasado no puede ser apoyado con el alfil, ya que las casillas atacadas por el alfil enemigo le son inaccesibles.

La segunda característica es que el alfil no puede atacar a los peones enemigos situados en casillas del color opuesto.

Esto significa que si el rey débil se coloca delante del peón pasado rival, su alfil puede defender perfectamente los peones del otro lado.



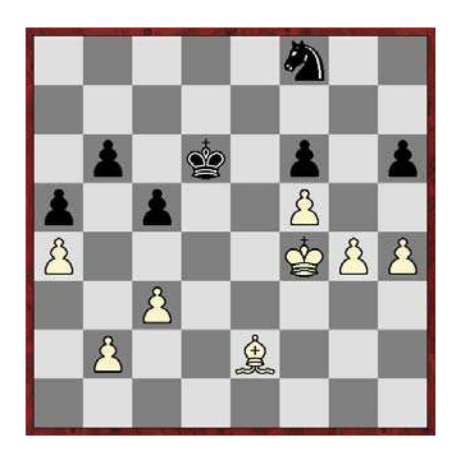
En esta posición vemos que basta que las negras "pierdan tiempo" para conseguir las tablas.

Las blancas pueden ir por todo el tablero, pero el alfil negro defiende perfectamente tanto su peón en b5 como el de g6.

FINALES DE ALFIL CONTRA CABALLO

Un peón extra, ya sea por parte del alfil o del caballo, es una ventaja muy grande.

La explotación de la ventaja material se realiza conforme al plan ya conocido: hay que crear un peón pasado y coronarlo.



1.g5,hxg5+; 2.hxg5,fxg5+; 3.Rxg5,Re5; 4.Ad3,Cd7; 5.Rg6,Cf6; 6.Rf7

El avance del peón es imposible porque la casilla que ocupa el caballo es inaccesible al alfil blanco.

Por lo tanto, explotando el hecho de que las piezas negras se han desviado para impedir el avance de dicho peón, las blancas organizan con su rey una larga ruta para atacar los peones del adversario.

6…..,Cd5; 7.Ac4,Ce3; 8.Ae6,Cg4; 9.Re7,Cf6 ; 10.Ac8,Ce4 ; 11.Rd7,Rxf5 ; 12.Rc6+,Re5 ; 13.Rxb6

Habiéndose abierto camino hacia los peones, el rey blanco empieza a eliminarlos.

13…..,Cd6; 14.Aa6,Rd5; 15.Ab5

Las blancas no tienen ninguna prisa porque los peones negros están condenados.

15…..,Cc8+; 16.Rxa5,Rd6; 17.Aa6,Ce7; 18.Rb6,Cd5+ ; 19.Rb7,Ce3 ; 20.Ae2,c4 ; 21.a5

Y las negras abandonaron.

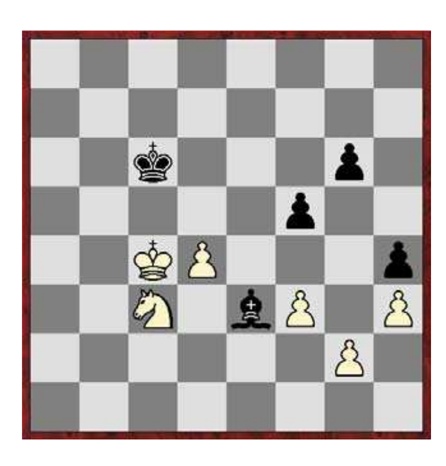
Si la superioridad material está en el bando del caballo, el método de explotarla es el mismo.

Sin embargo, aquí no aconsejamos al jugador tener una prisa por crear un peón pasado y menos aún por avanzarlo.

Con esto no conseguiríamos una reducción de la movilidad del alfil, ya que éste es una pieza de largo alcance.

Lo primero que interesa conseguir es debilitar los peones del adversario con objeto de desviar las fuerzas del oponente, o de conseguir una brecha para poder atacar con nuestro rey.

He aquí un ejemplo típico.



Es difícil para las blancas efectuar un avance inmediato del peón pasado, ya que si **1.Cb5,Af2; 2.d5+,Rd7** y las negras aguantan bien la posición.

El procedimiento correcto es atacar primeramente a los peones del enemigo.

1.Cd5!,Ag5; 2.f4!,Ad8; 3.Cb4+,Rd6; 4.Cd3,g5; 5.Ce5,Re6; 6.d5+,Rf6; 7.Rc5,gxf4; 8.Cc6

Y las negras abandonaron porque no podían detener el peón sin perder material.

EJERCICIOS NIVEL AVANZADO

FINALES DE TORRES

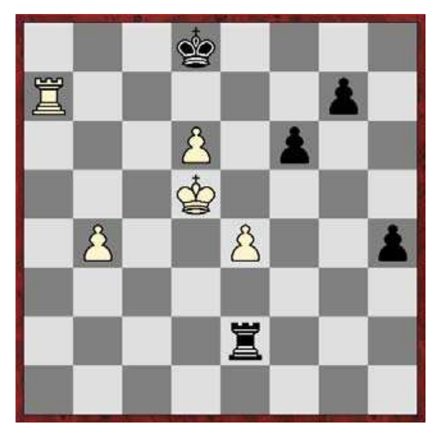


Diagrama nº 14

Juegan blancas y ganan.

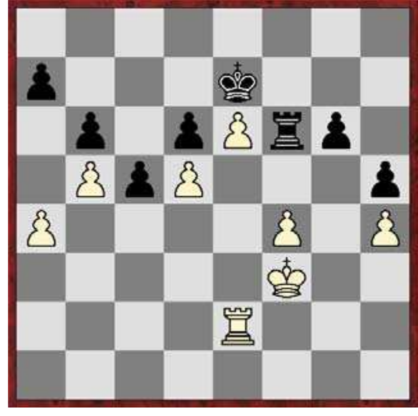


Diagrama nº 15

Juegan blancas y ganan.

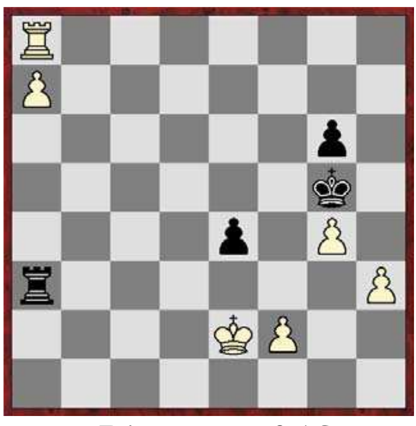


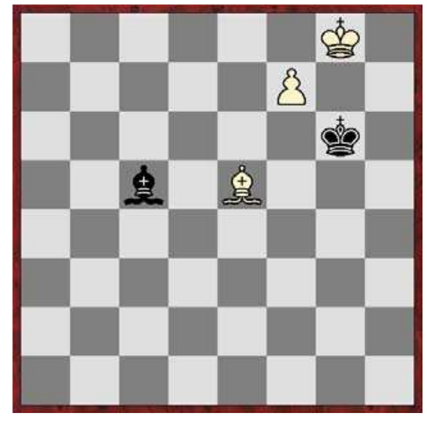
Diagrama nº 16

Juegan blancas y ganan.

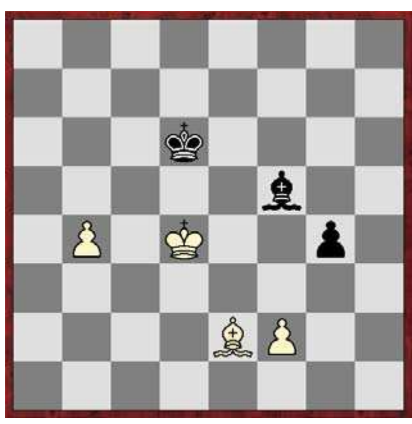
FINALES DE ALFILES DEL MISMO COLOR


Diagrama nº 17

Blancas juegan. Pueden ganar????


Diagrama nº 18

Blancas juegan. Pueden ganar????


Diagrama nº 19

Blancas juegan y ganan.

FINALES DE ALFILES DE COLORES OPUESTOS

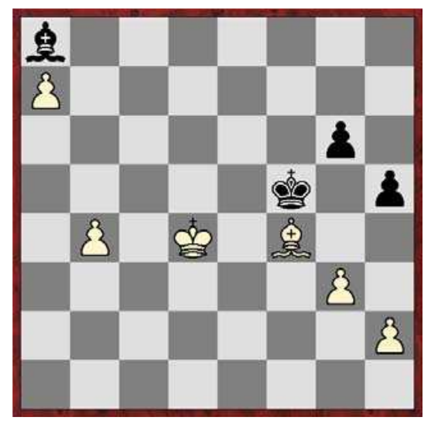


Diagrama nº 20

Blancas juegan. Pueden ganar????



Diagrama nº 21

Negras juegan. Pueden ganar????

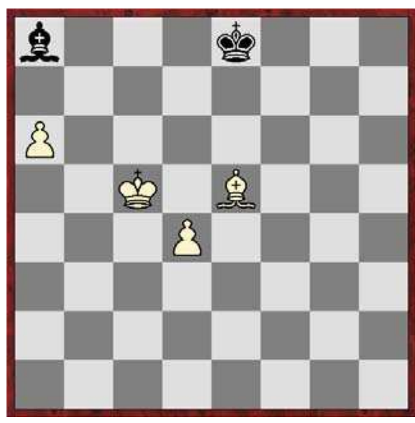
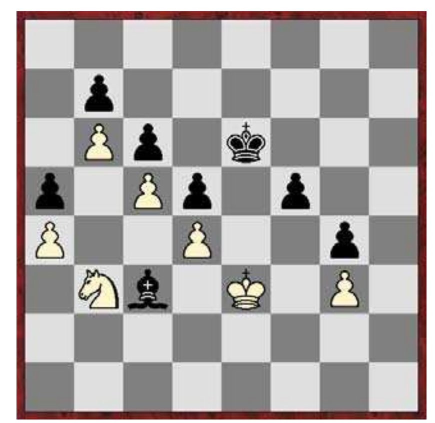


Diagrama nº 22

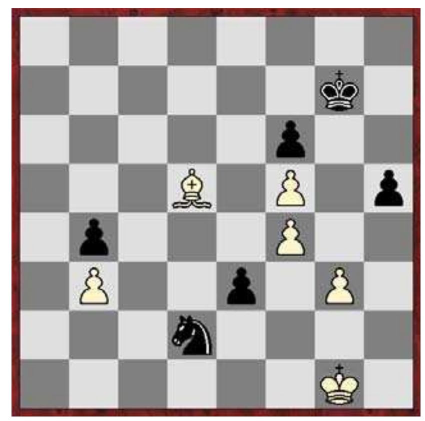
Blancas juegan. Pueden ganar????
Negras juegan. Pueden hacer tablas????

FINALES DE ALFIL CONTRA CABALLO



Blancas juegan. Pueden ganar????

Diagrama nº 23



Blancas juegan. Pueden ganar????

Diagrama nº 24



Blancas juegan y ganan.

Diagrama nº 25